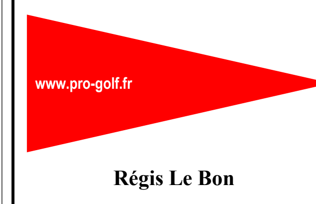


Gîte Golf

La Marionniere
44860 Pont St Martin
France

Téléphone : 33 (0)2 40 26 89 65

« La passion du Golf »



Régis Le Bon

Jean-Pierre TAIRRAZ

est l'auteur
de 4 livres publiés
aux Éditions du Chêne (Hachette)

"Golf : Mode d'emploi"

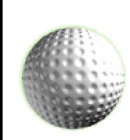
"Golf Le savoir-faire"

"Golf : Putting découverte"

"Golf : Les clefs du petit jeu"

Disponibles en librairies,
magasins de golf
et Pro Shop

Mise en page et réalisation JJ Chevallier Abbaretz



Golf
Règles Express...

Gîte Golf

Septembre 2004

Les règles sur www.golfdetreffieux.com

par Jean Pierre Tairraz

En simplifiant à l'extrême, on peut dire que le golf consiste à envoyer une balle, à l'aide de clubs, dans les neuf ou dix huit trous successifs d'un parcours, en la frappant du moins de coups possibles.

Avant que vous soyez amené à jouer des tests ou des compétitions, vous jouerez très rapidement sur un parcours : il est absolument nécessaire que vous vous imprégniez, dès vos premiers contacts avec le golf, des grands principes des Règles du jeu.

Régis

INTRODUCTION

Le terrain est tout le territoire sur lequel il est permis de jouer. Le parcours est la totalité du terrain à l'exception de:

1 L'aire de départ et du green du trou que l'on joue
2 Tous les obstacles sur le terrain

STROKE PLAY
Compétition jouée sur un ou plusieurs tours conventionnels, qui totalise tous les coups.

MATCH PLAY
Match joué trou par trou contre un ou des adversaires sur un tour conventionnel.

SOMMAIRE

QUATRE DÉFINITIONS

DÉTRITUS
On appelle détritus des objets naturels (pierres, feuilles, brindilles...) à condition que ces objets :

- ne poussent pas
- ne soient pas solidement incrustés dans le sol
- n'adhèrent pas à la balle - ne soient pas fixés

OBSTACLE
Un obstacle est tout bunker ou obstacle d'eau.

OBSTRUCTION
On appelle obstruction tout ce qui est artificiel à l'exception de

- ce qui indique les hors limites
- toute construction définie comme faisant partie intégrante du terrain.

POINT LE PLUS PROCHE
C'est le point du terrain qui évite la gêne et n'est pas plus près du trou. Il n'y en a qu'un.

Vos notes

Vos notes



JOUER HORS DES LIMITES DU DÉPART

MATCH PLAY

Si un joueur joue en dehors des limites du départ, son adversaire a 2 options :

1 Soit laisser le joueur continuer le trou avec sa balle, sans pénalité,

2 Soit exiger que le joueur annule son coup et rejoue une balle depuis l'aire de départ, sans pénalité.

STROKE PLAY

Le joueur a 2 coups de pénalité et devra jouer une balle depuis l'aire de départ.

Réf. RÈGLE 11

JOUER HORS TOUR

MATCH PLAY

Si un joueur joue hors tour, l'adversaire a 2 options :
1 Exiger que le joueur annule son coup et joue une balle dans l'ordre correct

2 Laisser le joueur continuer le trou avec sa balle, sans pénalité.

STROKE PLAY

Si un compétiteur joue hors tour, pas de pénalité et la balle sera jouée là où elle repose.

Réf. RÈGLE 10

GLOSSAIRE

ADRESSE : C'est la position que le joueur doit prendre avant de frapper un coup.
ALLER : Les neuf premiers trous d'un parcours.
AIR-SHOT : Coup, au-dessus ou à côté de la balle.
ALBATROS : Trou joué en trois coups sous le par.
APPROCHE : Coup destiné à arriver sur le green (fers courts et ouverts.)
AVANT-GREEN : Autour du green où l'herbe est coupée plus courte que sur le fairway.
BACKSPIN : Effet rétro donné à une balle, lors de son atterrissage sur le green.
BALLE PERDUE : Elle peut-être recherchée pendant cinq minutes maximum. Au-delà, pénalisé d'un point le joueur doit jouer une autre balle depuis l'endroit où il avait joué la balle perdue.
BALLE PROVISOIRE : Par sécurité, balle jouée avant de se déplacer sur le fairway à la recherche d'une balle qui est sans doute égarée. La balle provisoire devient la balle en jeu, avec un point de pénalité, si la première n'est pas retrouvée.
BIRDIE : Trou joué en un coup sous le par.
BOGEY : Trou joué en un coup au-dessus du par. Double Bogey : deux coups au-dessus du par. Triple Bogey, etc.
BOIS : Canne ou Club à grosse tête de forme arrondie utilisé au départ, (voir Driver) . En général aujourd'hui ils sont en métal. Bois de parcours ou bois de fairway : Bois joué après le départ, sur le fairway ou dans le rough.
BUNKER : Obstacle rempli de sable, placé sur un fairway ou autour du green.
CADDIE : Une personne accompagnant un joueur et portant son sac.
CHIP : Un petit coup sec en direction du green.
CLUBS : Nom anglais des cannes de golf.
DIVOTS : Plaque d'herbe et de terre soulevée par le club passant sous la balle. L'étiquette veut que les joueurs replacent leurs divots.
DOGLEG : (jambe de chien) Trou dont le fairway tourne soit à gauche ou à droite.
DRAPEAU : Il indique la position du trou sur le green.
DRIVER: Bois n° 1, utilisé pour les départs et sur des trous relativement longs.
DROPPER : Action consistant à ramasser, puis à la Laisser tomber sa balle sur le côté, bras tendu, lorsqu'elle se retrouve dans un endroit injouable le plus souvent avec un point de pénalité. Ou quand elle est tombée dans l'eau.
EAGLE : Trou joué en deux coups sous le par.
ETIQUETTE: Les règles de savoir-vivre et de bonne conduite du golfeur.
FADE : Trajectoire de balle de gauche à droite.
FAIRWAY : Etendue comprise entre le départ et le green.
GRATTE : Coup manqué touchant le sol avant la balle.
GREEN : Partie finale de chaque trou là où se trouve le drapeau. L'herbe y est très dense, tondue à ras, et constitue un tapis très roulant.
GRIP :
1 - poignée de club.
2 - manière de prendre le club en main.
HANDICAP : Classement d'un joueur en fonction de ses résultats.
HONNEUR : Droit de jouer le premier. L'étiquette veux que ce soit le vainqueur du trou précédent.
HORS-LIMITES: Partie située hors du parcours et délimitée par des piquets blancs. Lorsque la balle tombe dans cette zone, la balle doit être rejouée à l'endroit où elle se situait initialement et le joueur est pénalisé d'un coup.
LIE : Manière dont la balle repose sur le sol.
MULLIGAN: Au trou numéro 1, possibilité de rejouer le drive de départ sans point de pénalité, si celui-ci était jugé médiocre. Uniquement pour les amateurs.
PAR : Nombre de coups réalisés par un bon joueur sur un trou ou sur un parcours.
PAR 3 : Trou dont la distance n'excède pas 228 m.
PAR 4 : Trou dont la distance est comprise entre 228 et 434 m.
PAR 5 : Trou dont la distance excède 434 m.
PITCH :
1 - point d'impact d'une balle retombant sur le green.
2 - coup d'approche joué en hauteur avec un « pitching wedge ».
PLAY-OFF : A l'issue d'une compétition, trous supplémentaires accordés aux golfeurs qui se trouveraient à égalité. Le premier prenant l'avantage remporte le tournoi.
PRACTICE : Zone d'apprentissage et d'entraînement des golfeurs
PUTT : Coup sur le green avec un putter et dont l'objectif est de mettre la balle dans le trou.
ROUGH : Partie peu entretenue (herbe plus haute) située des 2 côtés le long du fairway.
SANDWEDGE : Canne permettant de sortir la balle du sable d'un bunker.
SCORE BRUT: Nombre de coups total d'un parcours.
SCORE NET: Score brut moins le handicap.
SCRATCH : Joueur jouant le parcours dans le par.
SHAFT : Manche d'un club.
SLICE : Coup manqué avec une trajectoire de balle très incurvée vers la droite.
STANCE : Position des pieds du joueur sur le sol au moment de la frappe.
SWING : Mouvements réalisés par le club et le joueur lorsque celui-ci joue un coup.
TEE :
1 - aire de départ
2 - pièce de bois ou de plastique destinée à surélever la balle au départ.
TOP : Coup manqué frappant le haut de la balle.
WEDGE : Fer très ouvert, (fer 10). Le sandwedge est plus ouvert encore.

ÉTIQUETTE

Respect des autres joueurs et du terrain :

- Un joueur seul n'a aucun droit sur le terrain
- Une partie qui coupe n'a aucun droit sur le parcours
- Ne pas jouer tant que les joueurs qui vous précèdent sont à portée de votre meilleur coup
- Ne pas gêner un joueur qui joue un coup en parlant ou en se tenant trop près de lui
- Laissez passer les parties plus rapides que vous
- Si vous cherchez une balle qui semble difficile à trouver, laisser passer la partie qui vous suit
- Quittez immédiatement le green quand vous avez fini de jouer
- Ne pas rouler sur les greens et les départs avec votre chariot
- Évitez les coups d'essais sur les départs
- Replacez les divots
- Ratissez les bunkers
- Relevez les pitchs sur les greens

Le *non-respect de l'étiquette n'entraîne aucune pénalité. C'est la preuve absolue qu'il n'est pas question de la transgresser.*

LIMITATION A 14 CLUBS

MATCH PLAY

Si un joueur a commencé une partie avec plus de 14 clubs, il encourt une pénalité de 1 trou par trou où l'infraction a été commise, avec un maximum de 2 trous.

STROKE PLAY

Si un joueur a commencé un tour avec plus de 14 clubs dans son sac, il encourt une pénalité de 2 coups pour chaque trou où l'infraction a été commise, avec un maximum de 4 coups

Réf. RÈGLE 4

BALLE INJOUABLE

La pénalité est d'UN coup et le joueur a 3 options :

1 Jouer son coup suivant en droppant une balle aussi près que possible de l'endroit où la balle d'origine avait été jouée en dernier.

2 Dropper une balle à moins de 2 longueurs de club du point où la balle repose, mais pas plus près du trou (dans un bunker, il faut rester dans le bunker).

3 Dropper une balle en arrière du point où la balle repose, sur la ligne droite passant par ce point et le trou, sans limite vers l'arrière (dans le bunker, il faut rester dans le bunker).

Réf. RÈGLE 28

LE DRAPEAU

Si la balle est sur le green et touche le drapeau ou la personne l'ayant pris en charge

MATCH PLAY : Perte du trou

STROKE PLAY : 2 coups de pénalité et la balle sera jouée là où elle se trouve

Réf. RÈGLE 17

NETTOYER LA BALLE

Sur le green on peut nettoyer la balle.
Ailleurs, on ne peut la nettoyer sauf

1. si c'est pour déterminer si elle est impropre au jeu,
2. pour l'identifier (nettoyer le strict nécessaire à son identification),
3. parce qu'elle gêne ou aide le jeu.

Réf. RÈGLE 21

BALLE PERDUE OU HORS LIMITES

Définition

Principalement une balle est perdue si elle n'a pas été retrouvée ou identifiée au bout de 5 minutes.

Remarque Le hors limites est matérialisé par des piquets blancs.

Le joueur droppera une balle avec 1 coup de pénalité, aussi près que possible de l'endroit où il avait joué en dernier lieu la balle d'origine.

Remarque Au départ, la balle pourra être mise sur un tee.

Réf. RÈGLE 27

BALLE DANS UN OBSTACLE D'EAU
(PIQUETS JAUNES)

3 options au choix :

1 Jouer sans pénalité dans l'obstacle d'eau.

2 Jouer son coup aussi près que possible de l'endroit où la balle a été jouée au coup précédent avec un coup de pénalité.

3 Dropper une balle en arrière de l'obstacle d'eau sur la ligne droite passant par le point où la balle a franchi la lisière de l'obstacle et le trou, sans limite arrière, avec un coup de pénalité.

S'il s'agit d'un obstacle d'eau latéral (piquets rouges), 2 options supplémentaires :

1 Dropper avec 1 coup de pénalité à 2 longueurs de club, sans se rapprocher du trou, du point où la balle a franchi la lisière de l'obstacle.

2 Idem sur la lisière opposée de l'obstacle, à égale distance du trou.

Réf. RÈGLE 26

BALLE GENANT OU AIDANT LE JEU

Un joueur peut :
- relever sa balle en la marquant s'il considère qu'elle peut aider n'importe quel autre joueur
- faire relever une balle s'il considère qu'elle gêne son jeu ou celui d'un autre joueur.

Réf. RÈGLE 22

BALLE PRES DES PIQUETS DE HORS LIMITES

Les clôtures, barrières, piquets de hors limites (couleur blanche) ne sont pas des obstructions (donc défense d'y toucher), c'est à dire que si vous ne pouvez pas jouer la balle, il faut la déclarer injouable.

Réf. RÈGLE 24

BALLE AU REPOS DÉPLACÉE

MATCH PLAY

Il faut toujours replacer la balle si la balle a été déplacée.
1 Par le joueur, son équipement ou son cadet:
    1 coup de pénalité
2 Par l'adversaire, son équipement ou son cadet :
    Si c'est pendant une recherche, pas de pénalité
    En dehors d'une recherche, l'adversaire à 1 coup de pénalité
3 Par un élément étranger
    Pas de pénalité
4 Par une autre balle :
    Pas de pénalité
5 Après l'avoir adressée
    1 coup de pénalité

STROKE PLAY

Il faut toujours replacer la balle si la balle a été déplacée.
1 Par le joueur, son équipement ou son cadet :
    1 coup de pénalité
2 Par un co-compétiteur, son équipement ou son cadet
    Pas de pénalité
3 Par un élément étranger
    Pas de pénalité
4 Par une autre balle
    Pas de pénalité
5 Après l'avoir adressée
    1 coup de pénalité

Réf. RÈGLE 18

BALLE EN MOUVEMENT DÉVIÉE OU ARRÊTÉE

MATCH PLAY

1 Par le joueur, son équipement ou son cadet : Le joueur perd le trou

2 Par l'adversaire, son équipement ou son cadet :
2 solutions pour le joueur :
- jouer la balle là où elle est
- rejouer le coup

3 Par un élément étranger :
Jouer la balle là où elle est

4 Par une autre balle au repos
Jouer la balle là où elle est

STROKE PLAY

1 Par le joueur, son équipement ou son cadet:
Jouer la balle là où elle est avec 2 coups de pénalité

2 Par un co-compétiteur son équipement ou son cadet:
Jouer la balle là où elle est

3 Par un élément étranger : Jouer la balle là où elle est

4 Par une autre balle au repos alors que le joueur a joué sa balle sur le green :
jouer la balle là où elle est avec 2 coups de pénalité

Réf. RÈGLE 19

BALLE SUR UN AUTRE GREEN

Le joueur déterminera le point le plus proche de celui où repose la balle sans être gêné par le green en cause.

Il relèvera et droppera sa balle à moins d'une longueur de club du point ainsi déterminé sans se rapprocher du trou.

Réf. RÈGLE 25

BALLE DANS SON PITCH

Une balle enfoncée dans son propre pitch dans le sol sur toute "zone tondue ras" du parcours, peut être relevée, nettoyée et droppée, sans pénalité, aussi près que possible du point où elle se trouvait mais pas plus près du trou.

Réf. RÈGLE 25

ERREUR DE BALLE

MATCH PLAY

Si le joueur commet une erreur de balle, il y a PERTE DU TROU.

Rappel

Dans un obstacle, il n'y a pas de pénalité si on commet une erreur de balle.

STROKE PLAY

Si le joueur commet une erreur de balle, il a une pénalité de 2 coups et il doit ensuite jouer sa propre balle.

Rappel

Dans un obstacle, il n'y a pas de pénalité si on commet une erreur de balle.

Réf. RÈGLE 15

EAU FORTUITE TERRAIN EN RÉPARATION TROU OU REJET D'ANIMAL FOUISSEUR

3 cas où la balle sera droppée ou placée sans se rapprocher du trou.

1 Sur le parcours:
Déterminer le point le plus proche en évitant toute gêne et se dropper à moins d'une longueur de club, sans pénalité

2 Sur le green :
Placer la balle au point le plus proche qui évite la gêne, sans pénalité

3 Dans un bunker
2 options :
- se dropper sans pénalité dans le bunker au point le plus proche éliminant le plus possible la gêne
- se dropper à l'extérieur du bunker avec 1 coup de pénalité, sur la ligne droite passant par le point où reposait la balle et le trou.

Réf. RÈGLE 25

BALLE DANS UN BUNKER

Avant d'exécuter un coup sur une balle qui repose dans un bunker, le joueur n'a pas le droit :

1 de tester le sable

2 de toucher le sable avec son club

3 de toucher ou de déplacer un détritus reposant dans le bunker, sinon

MATCH PLAY : Perte du trou

STROKE PLAY : 2 coups de pénalité

Réf. RÈGLE 13

AMELIORATION DE LA POSITION DE LA BALLE ET DE LA ZONE DU MOUVEMENT

Défense d'améliorer la position de la balle et la zone du mouvement en déplaçant, courbant ou cassant tout ce qui pousse (y compris le sable et la terre) sauf lors de l'exécution du coup.

Sinon :

MATCH PLAY : Perte du trou

STROKE PLAY : 2 coups de pénalité

Réf. RÈGLE 13

LES DEUX TYPES D'OBSTRUCTIONS

S'il y a gêne par une obstruction, 2 cas se présentent :

1. L'obstruction est amovible
   Celle-ci peut être enlevée. Si on déplace la balle, elle sera replacée, sans pénalité.
   Exemple :un râteau.
2. L'obstruction est inamovible
   Si celle-ci gêne le stance ou le swing du joueur ou si la balle repose dans ou sur celle-ci, il peut se dropper sans pénalité et sans se rapprocher du trou de la façon suivante :
   - Trouver le point le plus proche qui évite la gêne
   - A partir de là, se dropper à moins d'une longueur de club.

   Exemple : un grillage de protection.

Réf. RÈGLE 24

QUAND REDROPPER UNE BALLE

Une balle sera redroppée si

- elle touche le joueur
- elle roule dans un obstacle
- elle roule hors d'un obstacle
- elle roule sur un green
- elle roule hors limites
- elle roule et vient dans des conditions ayant autorisé le dégagement
- elle roule à plus de 2 longueurs de club de l'endroit où elle a touché le sol
- elle se rapproche du trou

A ce moment là, redropper.

Si elle fait comme la 1 ère fois, la placer à la main là où elle est tombée en redroppant.

Réf. RÈGLE 20

AMÉLIORATION DE LA LIGNE DE JEU

Lorsque votre balle repose sur le parcours, interdiction d'améliorer la ligne de jeu en réparant un pitch, un divot ou en courbant ou cassant tout ce qui pousse.

Sinon :

MATCH PLAY : Perte du trou

STROKE PLAY : 2 coups de pénalité

Par contre, vous pouvez enlever les détritus s'y trouvant et *réparer* les pitchs qui sont sur le green.

Remarque : Le sable est considéré comme un détritus sur le green.

Réf. RÈGLE 13